

PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI SOSIAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK TUNAS MEKAR INDONESIA BANDAR LAMPUNG

Putry Agung

STKIP Al Islam Tunas Bangsa, Bandar Lampung
putriagung08031988@gmail.com

Yulistyas Dwi Asmira

STKIP Al Islam Tunas Bangsa, Bandar Lampung
Yulis0789@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan karakter sangat diperlukan untuk terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Seiring berjalan waktu perlu ditanamkan pendidikan karakter peduli sosial sejak dini karena usia dini merupakan periode perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan demikian perlu dikembangkan pendidikan karakter peduli sosial melalui pembelajaran metode bermain peran. Tujuan penelitian ini adalah untuk; Mengembangkan model pendidikan karakter melalui metode bermain peran di TK Tunas Mekar Indonesia (TMI) Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian dan pengembangan dengan langkah-langkah sebagai berikut; (a) analisis kebutuhan, (b) perencanaan meliputi menyusun RPPM dan RPPH (c) menentukan unsur-unsur pendidikan karakter; (d) mengumpulkan materi pembelajaran; (e) menyusun *draft* model, (f) validasi, (g) revisi model, (h) uji coba model; dan (i) penyempurnaan produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu; (1) angket, (2) diskusi, (3) wawancara. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan model pendidikan karakter peduli sosial.

Kata kunci: Model Pendidikan Karakter, Peduli Sosial, Bermain Peran.

ABSTRACT

Character education is very necessary for the realization of national education goals. Over time, it is necessary to instill social caring character education since early age is a very important period of development in human life. Thus it is necessary to develop socially caring character education through learning role playing methods. The purpose of this study is to; Developing a character education model through the role playing method in TK Tunas Mekar Indonesia (TMI) Bandar Lampung. This study uses research and development methods with the following steps; (a) needs analysis, (b) planning includes compiling RPPM and RPPH (c) determining elements of character education; (d) collect learning material; (e) compile a model draft, (f) validation, (g) model revision, (h) model trial; and (i) product improvement. Data collection instruments used are; (1) questionnaire, (2) discussion, (3) interview. The data analysis technique that is carried out is quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. This research produced a social caring character education model.

Keywords: Character Education Model, Social Care, Role Playing.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pembentukan karakter harus dimulai dari membangun potensi nilai-nilai spritual, mengasah dan membangkitkan kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual yang sudah diberikan Tuhan sebagai fitrah manusia sejak lahir melalui pendidikan yang utuh dan menyeluruh (holistik). Dalam prosesnya sendiri fitrah yang alamiah ini berupa potensi pemberian Tuhan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan pendidikan dan lingkungan masyarakat. Maka sangat penting adanya sinergitas dan keutuhan dari tri pusat pendidikan dalam membentuk anak Indonesia yang cerdas, handal berdaya saing dan berkarakter unggul. Jadi Pendidikan karakter bukan hanya tugas guru di sekolah, akan tetapi harus merupakan tanggung jawab semua elemen bangsa.

Pembentukan karakter bangsa merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003 dikatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Makna ungkapan tersebut begitu dalam dan sangat mulia, karena dalam tujuan pendidikan tersebut terkandung prinsip keseimbangan. Pendidikan kita tidak hanya untuk membentuk anak-anak yang hanya pintar dan cerdas saja, tetapi juga berkepribadian dan berkarakter/ berakhlak mulia, sehingga melalui pendidikan ini diharapkan akan muncul generasi yang cerdas dari sisi intelektual, emosional dan spritual. Dengan kata lain insan Indonesia yang cerdas, handal, berdaya saing dan berakhlak mulia.

Pendidikan karakter harus dilaksanakan sejak usia dini, karena usia dini merupakan periode perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pada masa ini, seluruh instrumen besar manusia terbentuk, bukan kecerdasan saja tetapi seluruh kecakapan psikis. Para ahli menamakan periode ini sebagai usia emas perkembangan. Pendidikan anak usia dini sangat penting karena akan menentukan kualitas SDM di masa depan. Hal ini disebabkan karena masa pembentukan otak manusia terjadi paling cepat pada usia saat anak berada pada usia dini. Oleh karena itu, pemerintah sudah semestinya memperhatikan sektor ini sebagaimana sektor-sektor lainnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Slamet Suyanto (2005) Pendidikan anak usia dini menjadi cikal bakal pembentukan karakter anak bangsa sebagai titik awal pembentukan SDM yang berkualitas, yang memiliki wawasan, intelektual, kepribadian, tanggung jawab, inovatif, kreatif, proaktif, dan partisipatif serta semangat mandiri. Pendidikan anak memang harus dilaksanakan sejak dini agar anak bisa mengembangkan potensinya secara optimal. Anak-anak yang mengikuti

PAUD menjadi lebih mandiri, disiplin, mudah diarahkan untuk menyerap ilmu secara optimal. PAUD sangat penting bagi setiap keluarga demi menciptakan generasi penerus keluarga yang baik dan berhasil.

Upaya pengembangan pendidikan karakter usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk melalui pendidikan karakter dalam pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja tetapi juga kesiapan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Integrasi pendidikan karakter melalui bermain peran memberikan kontribusi terhadap tujuan pendidikan nasional.

Penerapan pendidikan karakter pada anak usia dini dapat dituangkan dalam program harian, yaitu tentang kepribadian anak, kemandirian, kedisiplinan, dan tanggung jawab sehingga anak siap mengikuti pada jenjang pendidikan selanjutnya dan masa dewasanya.

Menurut Lickona (1992), pendidikan karakter harus melibatkan metode, teknik dan materi yang membuat seseorang memiliki alasan atau keinginan untuk berbudi pekerti baik yang diawali dari pengetahuan terhadap nilai kebaikan sehingga akan terus mengembangkan sikap mencintai perbuatan baik dan akhirnya mau untuk melaksanakan perbuatan baik tersebut. Pendidikan karakter bisa dimulai sejak dalam kandungan atau dimulai sejak dini, karena karakter orang tersebut akan lebih mudah dibentuk dan dikembangkan.

Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional dalam publikasinya berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter tahun 2011 menyatakan bahwa pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis,

berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila. Adapun nilai-nilai dalam pendidikan karakter yang bersumber dari agama, Pancasila dan budaya adalah (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja Keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial dan (18) Tanggung Jawab. Dalam diskusi kecil yang dilaksanakan di Kementerian Pendidikan Nasional sepakat memilih nilai inti (*core values*) yang akan dikembangkan dalam implementasi pendidikan karakter di Indonesia yaitu cerdas, jujur, tangguh dan peduli sosial (Listyarti, 2012).

Kepedulian sosial sebagai salah satu inti dalam implementasi pendidikan karakter adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Kepedulian sosial ini merupakan implementasi kesadaran manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Manusia membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya sehingga ada sifat saling tergantung antara satu individu dengan individu lain (Yaumi, 2014).

Sebagai makhluk sosial tentunya manusia akan ikut merasakan penderitaan dan kesulitan orang lain sehingga ada keinginan untuk memberikan pertolongan dan bantuan kepada orang-orang yang kesulitan. Nilai inti kepedulian sosial dalam pendidikan karakter di Indonesia dapat diturunkan menjadi nilai-nilai turunan yaitu: penuh kasih sayang, perhatian, kebijakan, keadaban, komitmen, keharuan, kegotong royongan, kesantunan, rasa hormat, demokratis, kebijaksanaan, disiplin, empati, kesetaraan, suka memberi maaf, persahabatan, kesahajaan, kedermawanan, kelembahlembutan, pandai berterima kasih, pandai bersyukur, suka membantu, suka menghormati, keramah tamahan, kemanusiaan, kerendahhatian, kesetiaan, moderasi, kelembutan hati, kepatuhan, kebersamaan, toleransi dan punya rasa humor (Mustari, 2014).

Dalam menanamkan pendidikan karakter peduli sosial, diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan juga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Metode pembelajaran memiliki ragam yang banyak, namun

tidak semua metode dapat diterapkan pada setiap materi, sehingga diperlukan cara untuk memilihnya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu, pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan perlu disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik anak usia dini serta situasi dan kondisi tempat pembelajaran akan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran dapat membangkitkan motivasi anak usia dini untuk belajar. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi anak usia dini untuk belajar adalah metode bermain peran.

Bermain peran (*role play*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh anak usia dini dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan peserta didik dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh peserta didik dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan. Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2010).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka perlu dikembangkan pendidikan karakter melalui metode bermain peran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan beberapa hal berikut:

1. Mendeskripsikan kondisi dan potensi untuk dikembangkannya model pendidikan karakter melalui metode bermain peran di TK Tunas Mekar Indonesia (TMI) Bandar Lampung
2. Mengembangkan model pendidikan karakter peduli sosial melalui metode bermain peran di TK Tunas Mekar Indonesia (TMI) Bandar Lampung

3. Menghasilkan model atau desain pengembangan model pendidikan karakter peduli sosial melalui metode bermain peran di TK Tunas Mekar Indonesia (TMI) Bandar Lampung.

KAJIAN TEORITIK

Pendidikan Karakter

Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai dan memfokuskan) pada bagaimana menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam tindakan nyata atau perilaku sehari-hari. Dalam kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan bahwa karakter adalah sifat atau ciri kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan orang lain; watak; tabiat. Dengan demikian karakter dapat diartikan sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Aqib, 2012).

Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa karakter sebagai sifat jiwa manusia, mulai dari angan-angan hingga terjelma menjadi tenaga. Karakter juga disebut budi pekerti yang akan membawa manusia pada pribadi yang merdeka sekaligus dapat mengendalikan diri sendiri (mandiri) (Wibowo, 2012).

Karakter adalah kualitas atau kekuatan moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong dan penggerak serta membedakan individu satu dengan individu lain. Maka dalam pendidikan karakter mencakup tiga muatan yaitu moral reasoning (pengetahuan moral), moral feeling (perasaan moral) dan moral behavior (perilaku moral) (Hidayatullah, 2010).

Pendidikan karakter adalah pendidikan akhlak yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan dan tindakan. Pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi tiga komponen pengetahuan, kesadaran dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Hamid dan Saebani, 2013).

Menurut David Elkind & Freddy Sweet Ph.D. (2004), pendidikan karakter dimaknai sebagai berikut: “*character education is the deliberate effort to help people understand, care about, and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them*

to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within”

Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Guru membantu membentuk watak peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.

Menurut T. Ramli (2003), pendidikan karakter memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak. Tujuannya adalah membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik. Adapun kriteria manusia yang baik, warga masyarakat yang baik, dan warga negara yang baik bagi suatu masyarakat atau bangsa, secara umum adalah nilai-nilai sosial tertentu, yang banyak dipengaruhi oleh budaya masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu, hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari budaya bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda.

Kemerosotan nilai-nilai moral, merebaknya ketidakadilan, tipisnya rasa solidaritas telah terjadi dalam lembaga pendidikan kita. Sehingga pendidikan dan pengembangan karakter dirasa sangat penting untuk dilaksanakan. Pendidikan karakter yang diterapkan dalam lembaga pendidikan bisa menjadi salah satu sarana pembudayaan dan pemanusiaan. Kita ingin menciptakan sebuah lingkungan hidup yang menghargai hidup manusia, menghargai keutuhan dan keunikan ciptaan, serta menghasilkan sosok pribadi yang memiliki kemampuan intelektual dan moral yang seimbang sehingga masyarakat akan menjadi semakin manusiawi. Pendidikan karakter bukan sekedar memiliki dimensi integratif, dalam arti mengukuhkan moral intelektual anak didik sehingga menjadi pribadi yang kokoh dan tahan uji, melainkan juga bersifat kuratif baik secara personal maupun sosial. Pendidikan karakter bisa menjadi salah satu sarana penyembuh penyakit sosial. Pendidikan karakter menjadi sebuah jalan keluar bagi proses perbaikan dalam masyarakat kita (Choirun, 2010).

Pendidikan karakter menjadi tanggung jawab tiga pusat pendidikan yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama yang menanamkan nilai karakter, selanjutnya sekolah menjadi pusat pendidikan kedua yang menanamkan, menguatkan serta mengembangkan karakter dasar seorang anak yang telah dibentuk di dalam keluarga. Terakhir lingkungan masyarakat yang merupakan tempat interaksi antar individu serta penerapan nilai dan norma juga harus bersinergi untuk mencapai keberhasilan pendidikan karakter (Muslich, 2011).

Berdasarkan pembahasan di atas dapat ditegaskan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Bermain Peran

Bermain peran (*role play*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak usia dini. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh anak usia dini dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan anak usia dini dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh peserta didik dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan. Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2010).

Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make believe*, atau simbolik. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatkannya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam bermain peran dan

upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai *collective symbolism*. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies*. Selanjutnya sependapat dengan Shim, Tarigan (1996:243) dalam Halida (2011) mengatakan dalam bermain peran, anak bertindak, berlaku, dan berbahasa seperti orang yang diperankannya. Dari segi bahasa, berarti anak harus mengenal dan dapat menggunakan ragam-ragam bahasa. Definisi metode bermain peran yang lebih luas dikemukakan oleh Supriyati dalam Winda Gunarti, dkk, (2008:10.10) bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Tedjasaputra (2001:43) memiliki pendapat yang sejalan dengan Supriyati bahwa bermain peran merupakan salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi, dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak melibatkan penggunaan bahasa yang dapat diamati dalam tingkah laku yang nyata.

Pada umumnya anak-anak menyukai bermain peran (*dramatik*) (Garvey, 1997 dalam Berger, 1983 dan dalam Tedjasaputra, 2001:25), hal ini dikarenakan melalui bermain dramatik membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamati, melepaskan ketakutan, mewujudkan khayalan, serta belajar bekerja sama (Garvey, 1990; Singer dan Singer, 1990 dalam Berk, 1994) dalam Tedjasaputra: 2001:25).

Berdasarkan beberapa uraian mengenai metode bermain peran, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain peran merupakan permainan dimana anak memainkan peran dari tokoh yang dimainkannya untuk mengembangkan daya imajinasi anak serta keterampilan berbicara pada anak.

Tujuan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran memiliki tujuan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Tujuan bermain peran di Taman Kanak-kanak (TK) yang utama adalah:

- a. Mendorong motivasi dan minat anak terhadap sesuatu. Motivasi dan minat anak untuk belajar dapat meningkat melalui peran yang dimainkannya. Hal

ini dikarenakan melalui bermain peran anak belajar dengan cara yang menyenangkan.

- b. Melatih sejumlah keterampilan. Bermain peran dapat melatih keterampilan terutama keterampilan berbicara. Ketika anak bermain peran, anak membutuhkan kosakata untuk berkomunikasi dengan teman mainnya.
- c. Memberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan anak. Pengetahuan yang didapat anak melalui berbagai informasi dapat diaplikasikan ketika anak bermain peran melalui peran yang dimainkannya.
- d. Melatih mempertajam seluruh komponen afektif. Komponen afektif meliputi perasaan-emosi-cinta-kemauan-sikap-nilai keinginan. Komponen-komponen tersebut dapat dilatih melalui bermain peran.
- e. Menciptakan suasana belajar secara aktif. anak terlibat secara langsung ketika bermain peran sehingga pembelajaran yang berlangsung adalah pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif akan menyenangkan bagi anak karena pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan.

Sejalan dengan pendapat Djahri, dalam buku *Didaktik Metodik di Taman Kanak-kanak* (Depdiknas, 2003:41) disebutkan bahwa tujuan bermain peran yaitu: (1) melatih daya tangkap; (2) melatih anak berbicara lancar; (3) melatih daya konsentrasi; (4) melatih membuat kesimpulan; (5) membantu perkembangan intelegensi; (6) Membantu perkembangan fantasi; dan (7) menciptakan suasana yang menyenangkan.

Dari pendapat dua orang tokoh mengenai tujuan bermain peran, dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki tujuan melatih keterampilan terutama keterampilan berbicara. Selain itu, dengan bermain peran pembelajaran berlangsung secara aktif sehingga anak dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan.

Jenis Metode Bermain Peran

Metode Bermain peran dilihat dari jenisnya terdiri dari dua jenis yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat oleh Erikson (1963) dalam Magfiroh (2011) bahwa metode bermain peran terdiri dari:

- 1) Metode Bermain Peran Mikro

Anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil.

2) Metode Bermain Peran Makro

Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan.

Hal serupa dikemukakan oleh Khoiruddin (2010) bahwa terdapat dua jenis metode bermain peran, yaitu:

1) Metode Bermain Peran Makro

Metode bermain peran makro yaitu bermain peran yang sesungguhnya dengan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Anak dapat menggunakannya untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, misalnya bermain peran profesi dokter, maka alat yang digunakan stetoskop, replika jarum suntik, buku resep dan bolpoin.

2) Metode Bermain Peran Mikro

Metode bermain peran mikro yaitu kegiatan bermain peran dengan menggunakan bahan-bahan main berukuran kecil seperti rumah boneka lengkap dengan perabotannya dan orang-orangannya sehingga anak dapat memainkannya. Berdasarkan pendapat mengenai jenis metode bermain peran, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran terdiri dari dua jenis yang berbeda dalam pelaksanaannya. Kedua jenis tersebut adalah metode bermain peran makro dan mikro.

Metode bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama lebih dari dua orang dengan menggunakan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Sedangkan dalam bermain peran mikro, anak menggunakan alat-alat main yang berukuran kecil yang dilakukan oleh dua orang bahkan sendiri.

METODOLOGI PENELITIAN

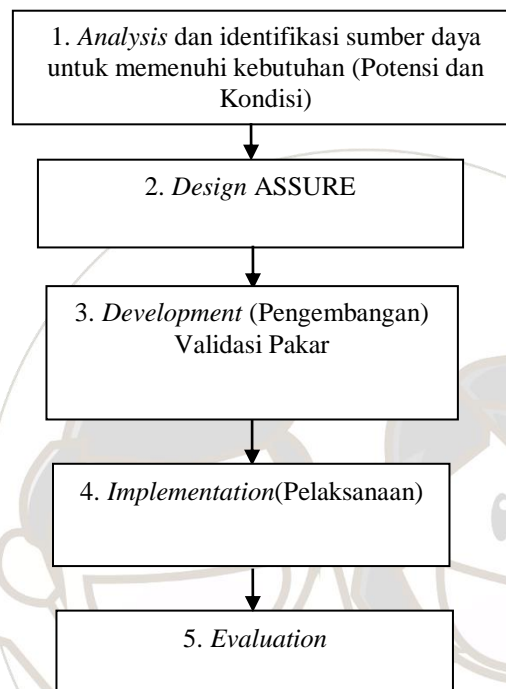
Jenis dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Desain penelitian pengembangan berdasarkan langkah-langkah

penelitian pengembangan oleh Reiser dan Mollenda yang dikenal dengan ADDIE. Masing-masing dari tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisa), yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).
2. *Design* (desain/perancangan), yang kita lakukan dalam tahap desain ini mengadopsi dari ASSURE yang dikembangkan peneliti untuk disesuaikan dengan potensi & kondisi penelitian. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan; (1) *Analyze learners* yaitu menganalisis pembelajar pada tahap ini sama dengan tahap awal pengembangan, (2) *State Objectives* yaitu menetapkan tujuan pembelajaran, (3) *Select methods, media, materials* yaitu memilih metode, media dan bahan, (4) *Utilize materials* yaitu memanfaatkan bahan ajar. langkah kelima (*Require learners participation*) dan keenam *Evaluate and revise* yaitu evaluasi dan revisi proses pembelajaran tidak dilakukan, karena langkah kelima dan keenam sudah terdapat pada proses pengembangan model ADDIE.
3. *Development* (pengembangan), pengembangan adalah proses validasi atau kegiatan untuk menguji kelayakan oleh para pakar.
4. *Implementation* (implementasi), implementasi adalah kegiatan untuk menilai desain pembelajaran pendidikan karakter yang sudah dibuat.
5. *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik), yaitu proses untuk melihat apakah pembelajaran pendidikan karakter melalui metode bermain peran yang sedang dibangun berhasil atau tidak, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Prosedur pengembangan metode pembelajaran bermain peran dalam penelitian ini penulis gambarkan pada bagan berikut :



Gambar 1 Prosedur Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- Pada tahap penelitian analisis kebutuhan digunakan teknik wawancara, untuk menggali data berkenaan dengan pendidikan karakter.
- Pada tahap pengembangan digunakan teknik diskusi dan analisis saran serta masukan dari tim ahli (*expert judgement*).
- Pada tahap pelaksanaan (*implementation*) digunakan angket dan catatan kejadian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif. analisis data deskriptif kualitatif, data-data yang diperoleh dilakukan analisis data dengan melihat tahapan menurut Milles dan Huberman (1989:21) yang mengemukakan bahwa analisis kualitatif menggunakan teknik yang terdiri dari: (1) Reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi dan Potensi

Langkah awal di dalam penelitian yaitu Studi lapangan yang dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran di TK Tunas Mekar Indonesia (TMI). Aktivitas di dalam kelas kurang efektif peserta didik di TK Tunas Mekar Indonesia (TMI), khususnya di kelompok A, pada umumnya anak-anak sangat sulit untuk tolong menolong, berbicara/komunikasi yang baik, bekerjasama dengan guru maupun dengan temannya, yang menunjukkan peduli sosial masih rendah dibandingkan karakter lainnya. Hal ini disebabkan karena anak-anak tersebut kurang diperhatikan orang tua, anak lebih suka bebas mengikuti kemauannya, anak ini sangat jarang diberikan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan oleh orang tuanya, tidak mendapatkan bimbingan yang tepat, anak selalu membawa kebiasaan-kebiasaan yang berlaku di lingkungan rumah serta ingin bebas masuk keluar kelas tanpa izin, bermain tanpa peduli dengan sekeliling mereka (hasil wawancara dengan guru dan peserta didik). Kondisi ini sangat memengaruhi hasil belajar khususnya perilaku sosial anak, untuk memperbaiki proses pembelajaran sebagai upaya yang bisa dilakukan, sebagai solusinya model pembelajaran yang harus dirubah.

Model Pendidikan Karakter melalui Metode Bermain Peran

Pada proses pengembangan model Pendidikan Karakter melalui Metode Bermain Peran, desain pembelajaran yang digunakan adalah tipe ASSURE. Desain pembelajaran tersebut dilakukan berdasarkan proses: 1) *Analyze Learner*, 2) *State objectives*, 3) *Select instructional methods, media and material*, 4) *Utilize media and material*, 5) *Require learner participation*, dan 6) *Evaluate and revise*.

1. *Analyze Learner (Analisis Pembelajaran)*

Pada tahap ini telah dijelaskan pada potensi dan kondisi di lapangan. Berdasarkan analisis kebutuhan karakteristik pembelajar maka dibutuhkan model Pendidikan Karakter melalui Metode Bermain Peran.

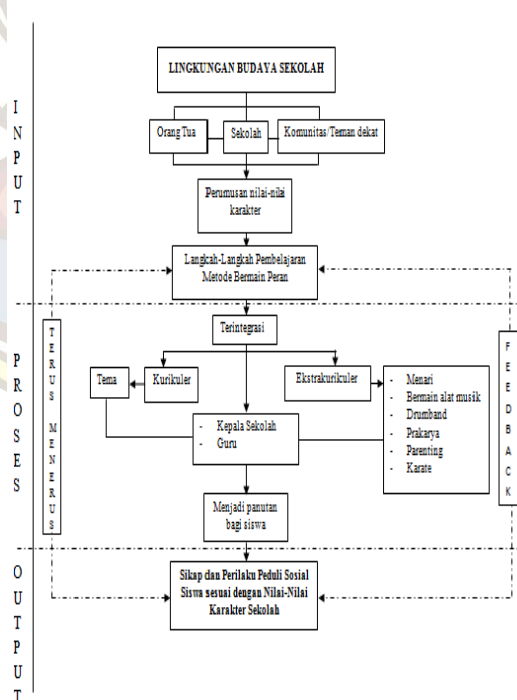
2. *State Objectives (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)*

Langkah kedua ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

3. *Select Methods, Media and Material (Memilih Metode, Media dan Materi)*

Tahap ketiga model ASSURE, *Select methods, media and material* yaitu tahap pemilihan metode, media dan bahan. Pada langkah ini yang dihasilkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang berisi uraian indikator, kegiatan pembelajaran, nilai karakter, metode, alat/sumber belajar, penilaian perkembangan anak. Langkah keempat dan kelima adalah dua langkah yang saling berkaitan yaitu memanfaatkan model pendidikan karakter melalui metode bermain peran dan melibatkan anak didik dalam kegiatan pembelajaran. Langkah keenam ASSURE (*evaluate and revise*) yaitu tahap mengevaluasi dan merevisi model model pendidikan karakter melalui metode bermain.

Setelah dilaksanakannya desain pembelajaran sampai tahap keempat dan divalidasi oleh pakar terlihat hasil model pendidikan karakter melalui metode bermain peran sebagai berikut:



Gambar 2 Model Pendidikan Karakter melalui Metode Bermain Peran

Model pendidikan karakter melalui metode bermain peran dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *Input*

Sumber nilai karakter berasal dari lingkungan orang tua, sekolah dan komunitas atau teman sejawat. Sumber nilai karakter dapat berupa contoh atau

kebiasaan yang baik, kewajiban, larangan dan perintah. Sumber nilai karakter tersebut dirumuskan nilai-nilai karakter kemudian diimplementasikan di langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran. Langkah-langkah metode bermain peran dijabarkan di dalam RPPH Nilai-nilai karakter peduli sosial berupa tolong menolong, saling berbagi, mengurangi rasa egois, meniadakan kesombongan, gotong royong dan beramal.

2. Tahap Proses

Adanya nilai-nilai karakter peduli sosial melalui metode bermain peran dalam kurun waktu yang lama secara terus menerus akan menimbulkan budaya dan tradisi di dalam lingkungan sekolah. Penanaman nilai-nilai karakter ini terintegrasi berdampak pada kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler, hal ini tidak lepas dari pengawasan guru dan kepala sekolah. Guru dan kepala sekolah dapat berperan menjadi teladan, sebagai orang tua, pendidik, pengayom dan pengendali terhadap struktur proses sosial yang terjadi di sekolah.

3. Tahap Output

Semua input, proses dan *output* harus terjadi dalam lingkungan sekolah yang berlangsung secara terus menerus dalam jangka waktu lama. *Output* menghasilkan sikap dan perilaku peduli sosial sesuai dengan nilai-nilai karakter sekolah.

Pelaksanaan Model Pendidikan Karakter melalui Metode Bermain Peran

Hasil analisis deskriptif kualitatif peningkatan kemampuan anak setelah dilakukan model pendidikan karakter melalui metode bermain peran berikut:

Aspek Penilaian	Penilaian Awal		Penilaian Akhir	
	Jml Anak	%	Jml Anak	%
Sangat Baik	0	0	5	15,62
Baik	6	18,75	20	62,5
Cukup	21	65,63	7	21,88
Kurang	5	15,6	0	0

		2		
Total	32	100	32	100

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, setelah diberi perlakuan secara umum diperoleh penguasaan pada taraf cukup, baik dan sangat baik. Sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu penilaian awal untuk memperoleh informasi kondisi awal peserta. Berdasarkan hasil tes awal yang dibandingkan dengan tes akhir diperoleh data seperti yang termuat pada tabel di atas. Data tersebut memperlihatkan seberapa jauh perbedaan kondisi akhir anak saat selesai diberi perlakuan jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum mereka diberi perlakuan yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai-nilai karakter peduli sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai-nilai karakter peduli sosial selama di lingkungan sekolah. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis deskripsi yang memperlihatkan aspek penilaian anak dengan penilaian awal yaitu 65,63% anak dalam kriteria cukup dan 18,75% anak dalam kriteria baik. Pada proses selama semester genap, untuk memperoleh informasi tentang perubahan kondisi anak dan sekaligus untuk mengetahui keberhasilan model pendidikan karakter melalui bermain peran. Berdasarkan hasil tes akhir diperoleh data sebesar 62,5% anak perkembangan perilaku sosial anak masuk kriteria baik dan 15% dalam kriteria sangat baik. Data tersebut memperlihatkan seberapa jauh perbedaan kondisi akhir anak jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum mereka mengikuti model pendidikan karakter melalui bermain peran yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai-nilai karakter perilaku sosial.

Saran

Penelitian selanjutnya sebaiknya peran orang tua diikutsertakan sebagai dasar pengembangan nilai-nilai karakter. Hal ini dilakukan dengan melakukan kegiatan parenting berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2012. *Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Surabaya: Rama Widya.
- Azizah, Nur. 2013. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi. FKIP UNES
- Choiron, AH. 2010. *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta: Idea Press.
- David Elkind & Freddy Sweet Ph.D. 2004. *How to do charactereducation*. (http://www.goodcharacter.com/Article_4.html) (Diunduh 06Juni 2017)
- Gunarti, Winda, dkk. (2008). *Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamid, Hamdani dan Saebani, Beni Ahmad. 2013. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Halida. 2011. *Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun)*. Skripsi. Pontianak. FKIP. Universitas Tanjung Pura.
- Hidayatullah, Furqan. 2010. *Pendidikan Karakter Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Khoiruddin. Akhmad. 2010. *Bermain Sambil Belajar*. Tersedia: Cairudin, blogspot.Com/.../belajar-sambil-bermain-atau-bermain.html-(06 Juni 2017).
- Listyarti, Retno. 2012. *Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif*. Jakarta: Esensi.

- Magfiroh, Vera Siti. 2011. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak TK*. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. (Online).
- Mayke S Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. 1989. *Qualitatif Data Analysis: A Sourcebook of New Method*. USA: Ninth Printing.
- Muslich, Mansur. 2011. *Pendidikan Karakter "Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional"*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ramli, T. (2003). *Pengertian Pendidikan Karakter*. [Online]. Tersedia: <http://blog.condingwear.com/bacaan-99-pengertian-pendidikankarakter.html>. (06 Juni 2017).
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2014. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosda Karya.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada media Group.
- Wibowo, Agus. 2012. *Pendidikan Karakter Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Kencana.

